



プレイヤー: 2~5人
年齢: 4歳以上、6歳以上
時間: 10~15分



セット内容

- ・カード 30枚
- ・サイコロ 2個(属性・数)
- ・トーテム 3個
- ・ルールブックレット 1枚

魔女が猫やフクロウを愛し、ペットとして飼っていることはよく知られています。しかし、魔女と一緒に暮らすことには危険が伴います。たとえば、どの飲み物が魔法の薬になっているのかわかりません。そして魔女がそれを調べるためにあなたに呪文をかけたとしたら?かわいそうな猫やフクロウが青とオレンジ色に変わることも不思議ではありません。今、あなたは誰がどこにいるのか把握したいのであれば非常に注意深くなければなりません。

ゲームの目的

とても注意深く、誰よりも早く猫とフクロウを数えること。**勝利条件:** カードが最も多くのプレイヤーが勝ちます。

「カウント!」(4歳以上、思考ゲーム)

※魔法カード(動物1体付き)は山から取り除きます。

オプション1: カードの山をテーブルの上に裏面を上にして置きます。最も若いプレイヤーから順番にプレイしていきます。最初のプレイヤーは一番上のカードを開き、それを自分の前に置きます。その後属性の描かれたサイコロを振り、サイコロで出た属性を持つ動物の数(カード上の)を言います。答えが正しければ、プレイヤーはカードをゲットします。それが間違っていた場合、カードを山札の一番下に置き、次のプレイヤーの番になります。

ゲームは山札からすべてのカードが取られるまで続けます。カードが最も多くのプレイヤーが勝ちます。

オプション2: 数字付きのサイコロが使用されることを除いて、ルールは同じです。プレイヤーはカードを見てサイコロの数字に対応する数の動物の共通の属性に名前を付けなければなりません。
例: カードを見てください。5の目が出た場合、プレイヤーは「フクロウ!」と言い、3の目が出た場合、「しまもよう!」と言い、1の目が出た場合、「オレンジ」です。



「覚えて!」(5歳以上、思考ゲーム)

※このバージョンのゲームも魔法カード(動物1体付き)は山から取り除きます。

オプション1: カードの山をテーブルの上に裏面を上にして置きます。プレイヤーの順番を決めます。自分の番になったら、一番上のカードを開き、5~10秒間それを見て覚えます。(他のプレイヤーもそのカードを見ることができなければなりません。)その後、カードを裏返します。そして、プレイヤーは数字サイコロを転がし、出た数字に相当する属性(動物・色・模様)を言います。

他のプレイヤーも、順番に(時計回りに、覚えるプレイヤーの左隣の人から)答えを言います。全員が属性を言うまでカードを開くことはできません。その後、答え合わせのためにカードを開きます。最初に正しい属性を言った者が、そのカードを取ります。誰も正しい属性を言えなかった場合、そのカードは山の一番下に置きます。ゲームは山からすべてのカードが取られるまで続けます。カードが最も多くのプレイヤーが勝ちます。

オプション2: ルールは同じですが、プレイヤーは属性サイコロを使用し、指定された属性を持つカード上の動物の数を覚えておく必要があります。



「スナッチ！」(6歳以上、スピードゲーム)

さあ、遂に、すべてのカードとトーテムと一緒に使います！(ヤホー！)。

オプション1:トーテムを中央に置きます。カードの山は裏返してテーブルの上に置きます。順番にプレイします。最初のプレイヤーは数字サイコロを振って山の一番上のカードを開きます。プレイヤーの目的は、サイコロの数に対応する数の属性をすばやく見極め、テーブルから対応するトーテムを取ることです。

魔法カードが開かれた場合、プレイヤーはそのカードに存在しないトーテムを取ります。たとえば、カードに青い斑点を付けられたフクロウが描かれている場合、そのカードにはオレンジ属性も猫属性もないため、オレンジ色の猫のトーテムを取ります。最初にトーテムを取った人がカードもらえます。間違ったトーテムを取った場合、あなたは自分の持っているのカードを1枚返還しなければなりません。2人のプレイヤーが同時にトーテムを奪取した場合、それを最も低い位置でつかんだ人がそのカードをもらえます。

ゲームはすべてのカードがなくなるまで続きます。カードが最も多いプレイヤーが勝ちます。

オプション2:(ゲームマスター用)ルールは同じですが、カードは5~10秒間しか表示されず、その後再び閉じられ、サイコロが転がされます。



ブレインイーゲーム

より教育的なゲームは
<https://brainy-game.com>まで